



HOME (/)

ESSAYS

OCARINA OF TIME: A MASTERCLASS IN SUBTEXT (/WHAT-WE-DO)

UNTANGLING GOD OF WAR (/UNTANGLINGGODOFWAR)

METAL GEAR LEGEND - EPISODE ONE (/METALGEARLEGEND)

SONIC 3 - A MASTERCLASS IN SHOW DON'T TELL (/SONIC-3-A-MASTERCLASS-IN-SHOW-DONT-TELL)

THE HYRULE JOURNALS

01. LINE BY LINE DOCUMENTARY (/LINE-BY-LINE-DOCUMENTARY)

02. HEARSAY (/HEARSAYONE)

03. THE LOST WIKI MMORPG (/WIKI)

04. BOXES (/04BOXES)

05. THE LONG AWAITED VIDEO ABOUT ZELDA CARDS (/05-THE-LONG-AWAITED-VIDEO-ABOUT-ZELDA-CARDS)

06. THE LOST MAJORA'S MASK NOTEBOOK (/MAJORASMASKNOTEBOOK)

TRANSLATIONS

MASSIVE WIND WAKER INTERVIEW (NINTENDO DREAM #83) (/WIND-WAKER-INTERVIEW)

MAJORA'S MASK STAFF SURVEY (THE 64 DREAM #46) (/MMSTAFF64DREAM)

JOURNAL

THE MASTER SWORD - AN ESSENCE OF CHILDHOOD (/THE-MASTER-SWORD-AN-ESSENCE-OF-CHIDHOOD)

SECRET MURAL - FAIRY FOUNTAIN MYSTERY (/SECRET-MURAL-FAIRY-FOUNTAIN-MYSTERY)

Translations

MASSIVE WIND WAKER
INTERVIEW (NINTENDO
DREAM #83) (/WIND-
WAKER-INTERVIEW)

MAJORA'S MASK STAFF
SURVEY (THE 64
DREAM #46)
(/MMSTAFF64DREAM)

This Majora's Mask staff interview was published in The 64 Dream issue #46 from 2000.

These scans have been upscaled so please feel free to save them and use them however you want.

Translated by

Roryj: <https://twitter.com/RoryJWhelan> (<https://twitter.com/RoryJWhelan>)

Formatted by

Javed Sterritt: <https://twitter.com/JavedLSterritt> (<https://twitter.com/JavedLSterritt>)

Please consider supporting to allow us to keep up the translation work: <https://www.patreon.com/goodblood>
(<https://www.patreon.com/goodblood>)



ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

開発スタッフ アウト

前作のときに行っていた好評だった、開発スタッフアンケート。もちろん今回もお願ひしてききました。ちなみに、クロックタウンの住人たちよりも濃い皆さんの似顔絵は、アートディレクター今村さんの作。ムジュラのあんなことやこんなこと、たっぷり31人ぶん。開拓者たちの生の声をどうぞ！

担当部分での苦勞や開発秘話、ユーザーに伝えたいこと。



森田 和明 KAZUO MORITA
●ボス等の敵プログラム、オブジェクトプログラムのお手伝い。

①ラスボスの「必殺○○攻撃！」は実際に私の夢にでてきたシーンを再現したものです。あと、「つりぼり」ですが、今回はプレイヤーが時間を忘れると世界が滅びてしまうので遠慮させてもらいました。●のんびり釣りでも行ってきます。



滝澤 淳 SATOSHI TAKIZUKA
●中ボス、サブ敵（一部のNPC）の仕様、デザイン。

①いつもなんでもすぐ、ついつい欲を出して、寝てしまふんです。デク族のボータールが全部動くようにしちゃったり、スタルキッドの肩や首がはすするようにしちゃったり。中ボスのデモも、簡単にするつもりがいつのまにか……。で、後で自分が苦労するという完全自爆型。でも、そんなところも覚えて楽しんでもらえたらホントにうれしいです。●このゲーム、いろんな遊び方ができるようになってます。敵キャラの攻撃機ひとつとは限りません。敵と遊ぶときにもいろんな武器・アイテム・方法を試してみましょ。意外なカンタラ攻略法があったり、面白く反響が見られるかも。敵だからって目のカタチにしなくて、いっぱい遊んであげてください！

68



岩路 敏夫 TOSHIHIRO HARUKI
●プレイヤー、ゲームシステム、プログラム。

①ゲームシステムの基本部分は、「時のオカリナ」と同じなので、ゲームとしての形は早い段階で動いていたのですが、前作と見た目に同じ様に思えてしまうのが悩む所でした。②今度のゼルダは前回よりも、時間とともにゲームをするので、よりゼルダの世界に入り込めると想います。本道に月が近づいてくるとドキドキします。皆さんもドキドキして下さい。



早川 賢三 KENJI HAYAKAWA
●基本とゲームシステム、エフェクトなどのプログラム。

①今回のまことのメガネは前作よりバージョンアップしています。半透明を正しく出すのにちょっとデタを使っています。ちょっと重くなったけど（笑）、メガネを使うと重くなるシーンには何か隠されているかも！今回の星の配置が決定されているので、夜になったら自分だけの星を探してみてもいいでしょう。②じっくり謎をすててプレイして下さい。そんなゲームです。



葛原 貴光 TAKAMASA SAKAMORI
●町人や敵キャラのプログラム。

①町人系では、ボンパーズが苦勞させられました。以前は、毎日遊べる場所が違っており、さらには夕方になれば、いなくなってしまうという時間制限つきで、かなり遊んでました。現在は24時間作戦展開中なので安心を（笑）。最初は、隣のチンクルを狙っていた、ということも秘密です。ウィスロープも思入れのある敵キャラの一つです。これまた以前は、間違えて分身に攻撃を加えるとか水ならアイスキースに、炎ならファイヤーキースに化けてきてたし、さらには各魔法が床に着弾すると、フリザドやファイヤーキース×3が発生して、手がつけられない強さでした。なんか、こんなばっかりです。②「完全なエンディング」を見ようとするのがかなり大変だと思います。あきらめずに遊んでください。何回でも、やりなおしができる、人生なのですから。



佐々木 誠 MASATOSHI SAKAMOTO
●自然環境とデモシーンのプログラム。

①今作に入って最初に担当したキャラが、相棒妖精チャットとトレイルでした。知る人ぞ知る、今回最も名前が変更されたキャラクタではないでしょうか？ 私のプログラムには、いまだに「チャット」「ナビィ」じゃなくて「ベル」と思いきや「チャット」]]、黒妖精「モンド」と思わせて「トレイル」じゃなく「トレイル」]]という、ふざけたコメントが残っています。●この世界の3日間、様々な天候が変わります。その場所を攻め取る日、時限装置によって他人とは違う印象を持つて居るのではないかと思います。「ああー密林地帯は、いつも雨降りの中をとびはねたとなったなあー」とか……。誤解されたら、「ほーっ」と歩

き回って自分のお気に入りのスポットを探して回るなんてのも、いいかなんてしょう？



梅宮 浩 HIROSHI HOSHINO
●敵プログラム。

①敵を多く出す部分で、できるだけ処理落ちしないよう工夫するのが大変でした。②今回のゼルダは3日間を繰り返すという、ちょっと変わったシステムで、時間の流れでイベントが発生したりします。イベントが発生するかしらなくて後の展開が変化するものもありますし、クリアする分には見なくてもいいイベントも多数存在します。3日間いろいろ試して、ゼルダの世界を十分に楽しんで下さい。



住吉 伸彦 SHINJIRO HOSHINO
●人（アンジュ・ポストマン等）関係のプログラム。

①今回は常に時間が流れるということで、NPCもいろいろスケジュールを持つことになり、前回にくらべて、そこで生活している感じができたのではないかと思います（その分、前回より大変でしたが）。特に、アンジュ・ポストマンの2人。②ゼルダのようなゲームでは、謎解きや、敵との戦闘なんかメインになってしましますが今回はNPC達にも目を向けてやってください。全員個性があってもいいです。あつ、あつと宇宙人撃退イベントの前に、ロマネーに風船割りゲームを「練習」と言ってさせられますが、実際の撃退時には馬に乗らない方が楽です。はい。



山田 洋一 YOCHI TANAKA
●メモリー管理など、プログラムのコーディング用システム設計。

①初期のキャラ変身のテストでは、リンクのモーションでキャラクタがゴロン運でしたので、馬に乗ったゴロンとかがいました。ストーリー上なくなりましたが、かわいかったです。拡張メモリーで、たくさんのキャラが、いろんなモーションをしてくれます。デザイナーさん達のセンスが生きる細かなキャラのくさきを見て楽しんでください。②「ゼルダの伝説」という世界観で、作り手も、いろんな遊びをクリエイトしています。ユーザーさんも、遊び手として、いろんな楽しみ方をぜひつけてください。「自分は、このゲームでこんな事して遊んでいるよ！」というのがあると、とてもうれしいです。



松谷 賢治 KENJI MATSUTANI
●敵シナリオ、3D空間内でのチェック調整、敵関係のプログラム。

①既に前作で3D空間内で遊べるシステムはできあがっていたので、どれだけ難き上げるか、どのような処理を追加で、違いを見せるかが大変でした（右下マップの部屋切り替え時にスクロールの処理を入れたり）。とは言い、システムを変えなかったことにより、前作を超えるような量なから、変えなかった部分に関しては前作よりスムーズに開発できたと思います。●私はツールを関わったのですが、前作や他のゲームと比べてもキャラ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 技術ヒットアップ



白井 本 FUTOSHI SHIRAI
●フィールドセット全般。

①今回は3日間という閉じた世界を作り込むことだったので、場所によっては刻一刻、敵や人物などの配置が変わっていきます。そのぶんボリュームは単純に3倍になるわけで、ミニゲーム等の調整作業には時間がかかりました。例えばボンパーズ、初めは白昼に居場所が変わり、しかも店の中の木箱の中なんか隠れていましたから「ボンパーズ探しで3日間終了」って事もありました（笑）。全然ダメじゃなかった言われて、結局5人とも固定位置に。また、ピーパーレースのように毎日コースが変わるものもあります。「あ、ここ昨日と違う」とか「1日目より2日目の方が簡単だ」とか3日間システムならではの発見や喜びを沢山して頂けたら幸いです。●お待たせしました。心ゆくまま「大冒険」して下さい！



池松 真一 SHUNICHI IKEDA
●ダンジョン（沼、水、洞）他、デザイン。

①リンクのアクション性能がバラエティー豊かになったので、それを活かす地形の設計、調整に苦勞した。前作とは違う印象にしたかったのでイ



河越 巧 TAKUMI KAWAGOE
●ムービー部分の制作。

です。②旅をしてみても慣れてきたら、ちょっと寄り道して色々なお面を集めてみたり、色々なお面をかぶって色々な人に話しかけてみたりして、のんびりとゼルダの世界を歩き回ってみて下さい。また違った世界が見えてくると想います。



四方 宏昌 HIROKAZU SHIKATA
●地形制作担当（タウン・ローマ・二地方・イカーナ地方）。

①町の大きさと、複雑さや入りくみ具合の調整に苦勞しました。「見知らぬ異国の町、自分どこにいるかわからない不安感、心細さ」みたいなものを表現していくと、複雑に作ってきたのですが、「ぜんぜんわからん」「1日プレイしたけど分らない」などの意見が多くそのたびに調整を繰り返してききました。今ではいい具合に迷子になってもらえるのではないかと思います。②今回のゼルダは、前回にはなかった不思議さやヘンテコさがあります。ぜひ一度このヘンテコな世界を歩いてみてください。



船垣 陽司 TETSU INAGAKI
●サウンドプログラム作成、SE作成（前に関するもの以外）。

①今回は結構なのでプログラムや効果音のほとん



河越 巧 TAKUMI KAWAGOE
●ムービー部分の制作。

①大妖精がリンクに回転斬りを取り足取り教えてくれるというシーンがあったのですが…最終的な口には入れることができます。残念！②各キャラクタの演技力に注目してください！



正野 光博 MATSUMOTO HIDEO
●敵、NPCのSE（効果音）作成。

①規模の大きなゲームの分、膨大な数のSEが必要で、とにかく容量との戦い、時間との戦いでしたが、個性豊かな鳴き声等、おもむきのある音にこだわってキャラクタ達の様々な表情を表現しました。●様々な話が3日間に詰め込まれていて何度プレイしても、どのような解き方をしてもとても楽しめると想います。



臼井 健太 KENTA USUI
●ダンジョン設計その他色々。

①新敵種「悪魔」永遠のテーマです。あと、「マリ

ージ、ネタ仕込み、特に気を使った。※制作者サイドが言うのもですが、とても面白いゲームだと思います。キャラクター達に深みが感じられ、よりゲームに没頭しやすく、ドラマチックな体験ができ、何か楽しいです。もっと、ゲームの住人達と話をしてみたい、別な所を探してみたい等、好奇心がそそられます。



中村 元
NAOKI NAKAMURA
●ダンジョンの
いろんなもの配置。

①難易度の調整です。ひどいゲームにならないようにしたつもりです。ただし簡単になってしまってもつまらないので、そういうところは気をつけました。いかにばってプレイすると、がんばっただけの結果が得られます。苦勞するかもしれませんが、がんばってのりこえと、きっといいことがあるでしょう。このゲームはがんばりがいいのあるゲームだと思います。



坪山 佳之
YOSHIYUKI TANAKA
●キャラクター (NPC) デザイン。

①キャラクターの発注をうけて、自分なりにラフスケッチをしてみてもチェックをしてもらっていたのですが、かなり自由にやらせてもらいました。その点では、ほとんど苦勞はありませんでしたが、初めてゲームの制作で何も分からないので、ゲームの中でキャラクターが映えるようにモデルなり、モーションなりに気を配ることができ、まわりの人の助言や、協力のおかげで作ることができました。また、キャラクターを考える時、高野さん、小泉さん、春花さんや他の人達との雑談の中からおもしろいアイデアがどんどん出てきて、キャラクターがだんだん、ハッキリとできて行く感じが、すごく刺激があって楽しかったです。

70

とは活用できるだろうと思っていましたが、終わってみれば効果音の総数は2000を越えていました。見かけ上は前作から倍増となるわけですが、流用したものは700個程度なので、よく短期間で前作以上の数を作ったものだといえながら感心してしまいます。こんなに効果音の多いゲームは他にないのでは無いでしょうか？前作からあったサラウンドモードが強化し、ドルビーサラウンド対応となりました。今回は前後の音の動きがスムーズになったので聞きやすくなったわけですが、何となく専用アンプを通して聞くことによって、広がりある空間を体験できるようになったのは大きいと思います。基本的に効果音に臨場感を持たせるような使い方をしていますが、お店などのラジオスピーカ音にも対応していますので、専用アンプとリアスピーカをお持ちの方は、是非N64をつないでフィールドやお店の中などをぐるぐる回って下さい。すべてがリアルタイムに処理されていますから、映画やCD-ROMゲームのムービーとは違ったサラウンド効果を体験できると思います。



春花 良紀
YOSHIMI HARUKANA
●キャラクターデザイン
その監督とか。

①とにかくスケジュールがタイトだったこと、しんどかった。リンク関係やしながら、他のキャラクターの作画をみるのは大変。楽しいけど、あと、お面のデザインはギリギリまでやってました。難しい、基本的にはリンクがみつともなくなるよう掛けました。どうでしょう？今回は「王道」をやる必要がないが、個々のパートの発想が軽やかだった印象があります。こういうときの処理って大変だな。で、みんなの発想が相乗して仕上がっていい感じが、今まで以上にあったのはすごかったです。②ユーザーのみなさん、もう終末は迎えられましたか？いかがでしたでしょうか？ちょっとした野作に仕上がったとスタッフは自負しています。ところでミラーシールドのデザインはいかがでしたか？



竹村 啓
HIROMU TAKEKURA
●フィールドマップデザイン、
ミニゲームマップデザイン。

①一般に人数の多い開発には、制作者のさまざまな個性をどのように1つにまとめるか大きな問題になることがあります。1人のデザイナーを冠にする等まとめる方がありますが、ゼルダの場合、互いの強弱な個性をぶつけあひ、結果うまく調和したように感じられます。そこで、自分は絵心ではかなりの人にはかなわないと感じたため、ポリゴンゲームの利点である空間をかなり意識して制作しました。一人称（擬似的ですが）のゲームとして、神様の視点ではなく、個人の体験としての空間をかなり模索したつもりです。ゼルダというゲームはとにかく懐が大きく、個人の個性ではびくともしない、そのような制作体制に、クリエイターとしてかたまり思えたのかもかもしれません。②今回のゼルダは、前作までと異なるシステムや登場人物の関わりのため、プレイする人によって、かなりゲームの進め方が異なってくると思います。工夫次第で、遊び方や感動が変わってきます。いろいろな発見もあります。どうかじっくり遊んでみて下さい。



セガの伝説、メトロの伝説、東宝の伝説

ラクターのスケジュールの処理は非常におもしろく仕上がっていると思います。今までプレイヤーの行動を望めるだけだった人々が、自分で行動しているのを見ることは他ではできない体験だと思います。前作同様3D空間で楽しく遊べるゲームに仕上がっていると思いますし、更に追加されたお面システムやスケジュールシステムなどにより、不思議な世界を楽しむものになっています。世界を救うために積極的に行動するもの自由で、本筋から離れて道草を食うもの自由なので(笑)、それぞれ術様の好きなように楽しんでもらえると思います。



高野 充浩
MITSUMASA TAKANO
●スクリプト。

①タルミナに住む人々のセリフの中に我々のキモチが入っています。その1…開発が大詰めになったとき、スタッフ達は、「ッショ！今夜もテツヤか…完成すんのか、コレ」「ッショ！やっぱりテツヤか…間に合うかな、コレ」(by大工)。その2…開発が大詰めになったとき、家庭と仕事にはさまれた、ディレクター達は、「…ヨメさんの話は、やめようよ」(byドール町長)。その3…作品が完成したとき、我々は、「大変な目に会いましたねえ…」(byお面屋)。②今回のリンクはこれまでの「世界を救うために戦う勇者リンク」というより、自分に関わった人々に戦うために戦う「一人の少年リンク」として描かれていると思います。ですから、できるだけ多くの人々と出会い、その人々の悩みを解決してエンディングをむかえてください。そうすれば、普通にゲームを終わらせていただければ、自分に関わった人間関係やストーリーが見えてくるはずですよ。我々がユーザーに一言、「アナタならさうしたいですか。自分の力を信じなさい…信じなさい…」(byお面屋)。



木村 茂夫
SHIGEO KIMURA
●フィールド上のセット調整、
データのコンパイル作業。

①なかなか通してプレイしてみる時間がなかったため、進捗感が遅れました。②前作と違い、のんびりと歩き回っている余裕がないかもしれません。そこをある程度観覧気分で見てもいいと思います。新しい発見があるかもしれません(あらさがしはしないぞ)。あと、なるべく攻略本を見ないでプレイして欲しいものです。



森本 嘉久
YOSHINAKA MORIMOTO
●「海城の」[デカッパ]のほ
こら「星の」地形デザイン。

①私は家庭用ゲームを作るのは初めてだったので、わからないことも多くとまどいもありました(99年9月途中入社)。そこでまず大変だったのがゼルダメンバーの顔と名前を見るときと、N64のハードの癖、性質を理解することでした。N64の癖を自分のモノにできたのも最終的にさしかかってからです。コース変更、地形変更は何度も繰り返され、最終的にはベタな形にされたと思います。②今回のゼルダって、基本的に純粋なキャラクターでこのゲームが作られていますね。それぞれのキャラが自分の仕事(役割)を徹

(終末)まで全うしている姿は、最近の自分には欠けているもの(あれ?)。やっぱり。これからはちょっと、ポストマンを見習おうと思いました。最後に、自分が担当したマップは何度も行かない場所なのでたまには遊びに行けてやって下さい。



今村 孝久
TAKAYA IMANISHI
●アート・ディレクター。

①全体的な印象を前作といかに変えるかという点。今回は今までにない独特の物にしたかった。②あきらめずに気軽にプレイして欲しい。時間があればかかるほど謎を解いたときの喜びも増すはずですよ。



吉田 盛樹
SHIGERU YOSHIDA
●ダンジョンの制作。

①雪山の神殿での雪や氷のイメージを出すのに、本当時間をかけました。②リンクだけでなく色々なキャラクターやお面を使って、遊んでみて下さい。



濱口 貴広
TAKAHIRO YAMAGUCHI
●アイコン制作・メニュー等、
表示デザイン全般。

①制作のシステムを使いつつも、時計やスケジュール帳等、表示すべき情報量が今回は前回にくらべ増えたので、それをどう整理してデザインするか難しかったです。例えば時計などは、今回のゼルダ全体のイメージ、時計としての見やすさに加え、前回の表示上についで違和感がないこともミックスさせて調整した結果のデザインなのです。前回使用した表示と、今回新しく加わった表示のデザインをお互い近付けて、今回のゼルダのイメージに合うようにデザインしていくというのが、難しくもおもしろかった部分です。②今回のゼルダは、様々なキャラクターにそれぞれのドラマがあり、リンクがそのドラマに関わることもできます。スケジュール帳に表示されていくのがその部分です。すべての人のドラマに関わらなくともクリアは可能ですが、実社会でも「人に関わらなくともいいけど、関わることで世界が広がる」ということがあるように、その様々なキャラクターと関わることを今回のゼルダの世界を知ることに繋がると思うのです。ぜひ多くのキャラクターに関わって、ゼルダの世界というのを楽しんで欲しいと思います。



森 直樹
NAOKI MORI
●デモーション演出・作曲・SE
イス演出。

①月落デモがどうにも泣け出す。苦勞しました。最終的には、エフェクト担当の黒崎君の頑張りのおかげでいいものにできたと思っています。タイトル・ループデモはさすがにリンクが聖になっていますので、おにまな方をさがして見て下さい。②自分の不幸を前面に出すアンジュも、さみしい気持ちを感じて来ているクリミアの方がいい女だと思います。どうでしょうか？



山口 一美
KAZUMASA YAMAGUCHI
●マップデザイン、主に宿屋やお
店などの屋内。

①隠れた宿屋でお店でお店との個性を出すのが大変でした。また、前作以上に表情豊かで個性豊かなキャラクターが生活している空間を造る、という点でも苦勞しました。ちなみに宿屋のトイレは仕様に書かれていなかったのですが、空いたスペースに造っておいだところ。いつのまにかそのようなイベントが入ってました。②今回のゼルダは寄り道をしたり、ちょっと立ち止まって辺りを見渡すや前作より何か新しい発見があります。それはハートのかけらだったり、キャラクターの別の一面だったり。これは実生活でも同じことだと思います。見られた景色にだって、発見があるはずですよ。「ゲームをしているだけでなく、ふつうに過ごしているときもそんなふうに見世界を見ることが楽しいよ」というのも、ゼルダの隠れたテーマじゃないかなあ、と思っています。



菅原 たえ子
TAKAO MAEKAWA
●小さな地形、部屋の中。

①入社して間もない頃から地形を作らせてもらいました。いろいろと分からないことばかりで、はじめの頃に作った地形はほんとに恥ずかしいです。毎日、チョコレート系のお菓子を机の中に常備してました。産む仕事なので、きっとこのプロジェクトが終わる頃には体重が1.2倍にはなっているだろうなって怖かったです。案の定、終わりました。ため息がとまらぬ。い残さうかどうか迷ったんです。それでも、(こっそり)いたずらをしてしまおうかな。コケたさくさんのカウスターの裏側まがは…2注目するまく(ちょっと難しいかも)使おうとあります。



前川 里美
SATOMI MAEKAWA
●NPCキャラクター制作。

①NPCキャラクターは、少ない骨数・ポリゴン数で、いかに見せるか、という事に常に考えて制作しています。ユーザーの方に感情移入して見てもらえるように、モーションや表情などでキャラクターの性格を出るように努めました。キャラクターを作るときは、たいていモデルがいいます。たとえば「サルー」飼っていた子ネコの「にゃーちゃん」。どっかかっていうと顔はネコっぽいでしょう？！カメイワ・当時、さんざんさんさんのニュースが流れていたで、亡くなられた「きんざん」等々…。おまけ…ビーバード兄弟には、名前があるんです！(勝手につけました)第…Shitlok(後を持っています)兄…Twig(泳ぎ方から)。シュティクナトゥウィグでーす！私達は今、まさに世紀末を生きているが、この「ムジュラの仮面」にも世紀末的な、終末を迎える様々な人々、キャラクターの心境、行動などが、それぞれ違うストーリーで表現されています。そしていろいろな人(キャラクター?)模様注目して頂きたいです。世紀末を生きている皆さんにも、終末を迎えるとき「自分なら」と、同じ心算になって感じようって聞けるのでは…と思います。

TO NEXT PAGE...

69

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK DEVELOPMENT STAFF QUESTIONNAIRE/SURVEY

The last game's development staff survey was received very favourably so of course I had to ask the developers again. Anyways, the portraits of the staff have been created in the likeness of the people of clock town and drawn by the art director Imamura. These interviews feature 31 different staff members accounts of various areas of the game's development. Please enjoy.

Yellow Bubble: 1. Area specific story of difficulty and/or development secret. 2. What we want to convey to users

KAZUAKI MORITA

- BOSS AND ENEMY PROGRAMMING. OBJECT PROGRAMMING ASSISTANT

1. The last boss' "Special attack!" was actually a scene which came to me in a dream. Also, the fishing mini game! However, this time, I held back because the player is in a world where time is running out!

2. I recommend fishing carefree.

SATORU TAKIZAWA

- RESPONSIBLE FOR MINI-BOSS, WEAK ENEMY (PARTS OF NPC) DESIGN AND SPECIFICATIONS

1. Not always but, my desires come out. Such as how I wanted to make the Deku princess' ponytail move completely, kind of like how Skull Kid's shoulder and neck are separated. The mini-boss'

demo was supposed to be simplified but when is it ever so simple? Because of this, I had a pretty hard time. I hope that these things bring you happiness when you see them.

2. There are many ways of playing this game. The enemy attack patterns aren't necessarily only one-dimensional. So please try many different weapons and items when the time comes to challenge enemies. You'll likely be able to see interesting battle strategies aside from the simple ones. Nevertheless, there are many enemies gunning to fight, so please have fun battling them!

TOSHIO IWAWAKI
- PLAYER, GAME SYSTEM, PROGRAMMING

1. This game's systems are basically the same as the previous title "Ocarina of Time". Because of this the game's appearance was worked on quite quickly which had me worried that the appearance would seem too close to "Ocarina of Time".

2. Rather than the previous game I think that "Majora's Mask's" time system will really draw players even deeper into the world of Zelda. Really, I get anxious as the moon approaches, so I hope everyone feels that thrill as well!

KENZO HAYAKAWA
**- BASIC GAME MECHANICS,
EFFECTS, ETC PROGRAMMING**

1. This time, the Lens of Truth's has received an upgrade. I used a little technique to properly set the transparency of the lenses. It's a little heavier (Laughs). Using the lens will probably reveal some gloomy moments. In Majora's Mask, the placement of the stars is dependent on the player's name. So, when it turns to night, why not take a look at the constellations in the sky?

2. Please really settle in and play this game slowly.

TAKAMITSU KIIZUHARA

PROGRAMMING **- TOWNSPEOPLE AND ENEMY CHARACTER** **PROGRAMMING**

1. The villagers were really given a tough time by the bombers. Before the places they escape to change every day and when it became night, they weren't anywhere to be seen so it was difficult. Rest assured; we are continuously developing 24 hours a day (Laughs). It's also a secret that I had an eye for Tingle. Wizzrobe's are also another enemy type that I have a certain affinity for. Previously if you attacked the wrong shadow of the Wizzrobe, it would transform into a ice or fire keese, and furthermore if each spell was successfully cast, it would cause a frizzard or 3 fire keese to appear, which was a little bit out of control.
2. I think achieving the "Perfect Ending" is difficult, so don't give up while playing! As many times as it takes, keep re-trying for the sake of the people of Termina!

MAKOTO SASAKI **- ENVIRONMENTAL AND SCENARIO** **PROGRAMMING**

1. The first character I worked on when starting work for this project were the fairy companions Tael and Tatl. For those in the know, this is the character whose name is changed the most. For my programming work, we still have jokes over what to call these fairies. Sometimes referring to them as "Navi, Bell, and of course Tatl" (in Japanese her name is Chat referencing the pun of being so chatty), the dark fairy we also sometimes made the mistake of referring to as "Mondo (not sure of this but maybe wanting to sound like the French word for the world (le monde)), and Trail (misspelled)".
2. The weather will change a lot during the 3-day period in this world. I think that depending on the time-period each player is at; the world will leave very different impressions. The jungle area is always raining, and you have to kind of experience it by progressing through it for example. If you get tired of trying to

solve the puzzles why not walk around and try looking for your own favourite spot?

HIROSHI UMEMIYA
- ENEMY PROGRAMMING

1. In the parts where enemies spawn, it was quite difficult to come up with a way to avoid as much slow down as possible.
2. This Zelda has a repeating 3-day cycle, which changes the systems slightly, because events are happening as time passes. Some of the later developments in Day 3 change depending on whether an event has occurred, and furthermore there are also other events that do not need to be seen to have happened or cleared. Within the 3-day period, try lots of things to get the full enjoyment of this world of Zelda.

NOBUHIRO SUMIYOSHI
- PEOPLE (ANJU AND POSTMAN ETC.) RELATED PROGRAMMING

1. In Majora's Mask, time is constantly passing, and NPCs have various schedules that play out. Compared to Ocarina of Time, the sense of a living breathing world is much stronger here (Even though in the case of Anju and the Postman it was a lot more difficult).
2. Typically for a game like Zelda, the main objective is solving puzzles or facing off against enemies in battles but in Majora's Mask I recommend interacting with the different NPCs because all the characters have interesting quirks. Oh, and before you stop the moon from falling, they let you practise the Romani tag-separating game but really, it's more fun without riding horseback. Thank you.

YOICHI YAMADA
- MEMORY MANAGEMENT, PROGRAMMING, AND CODING SYSTEM DESIGN

1. Early on, for the character transformation tests, the characters were Gorons using Link's motion, so we had horse-riding Gorons. It was cute, but ultimately removed from the story. Using the extended memory function of the N64 lots of characters perform different motions. I urge you to enjoy taking a look at the various gestures of each of the characters which show off our designer's sense of style.
2. The world of "The Legend of Zelda" has the creators also creating various ways to play. It's our hope that the players will also find various ways to enjoy the game. It would make me very happy to hear "I'm playing the game this way" from players.

KENJI MATSUTANI
- TERRAIN AND COLLISION (3D COLLISION
DETECTION), HORSE-RIDING RELATED
PROGRAMMING

1. Because we already worked on the systems for playable 3D spaces in "Ocarina of Time", we wondered how do we really polish this even more? In what way can we add to it, because making it look different was tough. (We dealt with adding scrolling to the mini-map as one such change).
Admittedly, because of the systems not changing too drastically, I think the development of parts related to the previous title were quite smoothly completed.
2. I was involved with the tooling and compared to "Ocarina of Time" and other games I think that Majora's Mask's character schedules are very interesting. I think up until now, the player was the only one who could experience their own actions. No one else could experience that. I think just like in "Ocarina of Time" you could happily play in similar 3D spaces, and in conjunction with the added mask and schedule systems we've created a mysterious world to enjoy in Majora's mask. You have the freedom to act assertively to save the world or separate yourself from the main story and just kind of loiter around (laughs), it would make me

happy to see everyone play the way that gives them the most enjoyment.

MITSUHIRO TAKANO **- SCRIPT**

1. The development staff's own feelings have been inserted into the people of Termina dialogue. The first would be when the staff would say things like "Tonight again are we stay up all night to finish this?" or "As expected working through the night, I wonder if we'll be in time for this" and it would be said by the carpenter as the game reached closer to its conclusion. Next, the thoughts of the directors caught between work would say "Let's not talk about my wife" which Dotour the Mayor would say. Lastly, when the project was fully completed, we all said "We truly went through some hardship huh" which the Happy Mask Salesman would say in-game.

2. I think Link is depicted as a lone young boy who fights for the people who have touched his life, rather than previously where he was the "brave hero Link" who fought to save the world. That being said, please try to meet as many people as possible and help to solve all their problems. You might even be able to see relationships and stories that you otherwise might not have found out about if you finished the game normally. From us to the user we have one thing to say "If it's you it should surely go smoothly. Believe in your own strength!" (Happy Mask Salesman)

SHIGEO KIMURA **- FIELD COORDINATION, COMBAT DATA WORK**

1. The time to confirm all the processes in the game was delayed because we didn't have much time to play-test everything.

2. Compared to "Ocarina of Time" you don't really have an excess amount of time to just care-freely walk around the world. So, if you dare, please take a moment to sightsee. New

would. So, if you dare, please take a moment to signset. NEW

discoveries are sure to be found. Finally, I would like players to try enjoying the game as much as possible without the use of a guide.

YOSHIHISA MORIMOTO

- PIRATE FORT, DEKU SCRUB, UNDERNEATH THE GRAVE AREA DESIGN

1. As this was the first time working on a household (console?) game, there were many things that had me feeling left out at sea (Entered company during September of 1999). So, it was difficult at first to even remember the names and faces of the Zelda team, the tendencies of the N64 hardware and understanding the makeup of it. It wasn't until near the end when I started to really get a good grasp of the N64. I changed the areas so often that in the end the best product was finished.

2. I really enjoy that the characters in Majora's Mask are full-fledged characters. The sight of all the characters doing their jobs right to the end is something that I personally have been missing out on lately. I think from now on I might have to imitate the postman. Finally, the maps that I worked on are places I didn't have the opportunity to go to, so if you get the chance, please visit them!

TAKAYA IMAMURA

- ART DIRECTOR

1. The goal was to change the overall impression felt by players coming from "Ocarina of Time". This time we wanted it to be unique and a bit unprecedented.

2. I want players to patiently play without giving up. The more time it takes, the better it will feel when you solve the puzzles!

SHIGEKI YOSHIDA

- DUNGEON PRODUCTION

1. We spent lots of time on creating a frigid atmosphere in the mountain area.
2. Link can also use the masks of other characters, so please try them out.

TAKAHIRO HAMAGUCHI**- ICON TYPE WORK, MENU DESIGN, ALL UI DESIGN**

1. Despite the systems all being carried over from "Ocarina of Time", we still had to design the clock and schedule diary. Additionally compared to last time, we also decided that we should add more instructions on how to use the new systems which came with its own challenges. Things like organizing the design of these systems was tough. For example, things like the clock needed to be easily readable and match the style of "Zelda". The design is the result of organizing a mix of things that feel like they would belong in "Ocarina of Time" as well (visual style-wise). The visual design used for "Ocarina of Time" have been supplemented onto with new aspects. In Majora's Mask the imagery has coming together into this new design proved to be both a difficult and interesting part of the development.

2. In Majora's Mask, lots of characters have their own stories and dramas and Link gets wrapped up into it all. That's where the diary comes into play. Even though there's a possibility that you can clear the game without getting involved in any of the character's stories, I think that getting involved with their stories immerses the player deeper into this world of Zelda just like in a company where "it's okay to not be involved with people, but associating will expand your enjoyment".

NAOKI MORI**- DEMO/CUTSCENE PRODUCTION, SPECIAL**

EFFECTS VOICE PRODUCTION

1. I struggled with getting the moon falling cutscenes to be as powerful a feeling as they could be. In the end, I think we were able to make it all work because of the hard work of Mr. Kurome who oversaw effects. Link also sits somewhere on the title screen loop, so be on the lookout for him!
2. I think I prefer Cremia because she hides her loneliness and still smiles compared to Anju who is always openly unhappy. What do you think?

KAZUMI YAMAGUCHI - MAP DESIGN, MAINLY INN AND SHOP INTERIORS

1. It was difficult giving each shop a unique identity with such a limited capacity. And, we had to craft spaces that was specific to each character's lifestyle, which turned out to be fairly difficult. Incidentally, the toilet room actually had no specific use written up for it at the time it was just an empty space we had created. Before anyone knew it a whole event had been created to fix the space!
2. "Majora's Mask" has a lot of drifting off the path and finding new things to do compared to "Ocarina of Time". You could discover a piece of heart or new information about a character. I think this idea is true in real life as well. Even in familiar places there's always a discovery to be made. I wonder if the theme of Zelda games is that it's fun to discover new things not only while you're playing but also when you're going through your daily life as well.

TAEKO SUGAWARA - SMALL TERRAIN AND ROOM INTERIOR DESIGN

1. In my early days working here I was tasked with working on

environments. There were so many things I still didn't know so during the time I created some pretty embarrassing environments. Everyday, I would bring chocolate snacks and save them inside my desk. Because I was sedentary, I was scared that by the end of the project I would gain 1.2 times my weight. As feared...we're finished now...I can't stop sighing.

2. I'm thinking whether anything is unfinished. Nevertheless, stealthily pranks are still around. Behind the counter at the Magic Hags' Potion Shop for example there might be a good use of the Z-targetting feature...

SATOMI MAEKAWA

- NPC CHARACTER DEVELOPMENT

1. NPC characters are always creating by considering how they will be seen and only a small number of bones and polygons. To get the player to empathize with them, we use lots of motion and facial expressions to show off their personalities. We usually have a model when we create our characters. For example, monkeys were based off a cat I had bought. If anything, the monkey's faces look cat-like, right? Next, the giant turtle. Was modeled after famous Japanese twins Kin and Gin who of which Kin happened to be in the news at the time for passing away. The beaver brothers also have special names! Younger brother Shtick (one holding branch) and older brother Twig (swimming beaver).

2. Right now, we, just lived through the passing of another century and Majora's Mask is kind of apocalyptic, with the feelings and actions of various characters as they approach the weekend. I'd like it if players would pay attention to the various characters and their patterns. I'm sure that everyone living at the end of the century will welcome the weekend with the same feeling I do.

FUTOSHI SHIRAI

- FIELD SETTING

1. In Majora's Mask we had to develop a closed world that lasted 3 days, so the placement of enemies and friendly NPCs changes moment to moment depending on player location. Simply put, the volume was tripled in scope which resulted in spending a lot of time organizing things like mini-games and such. Take the bombers for example, at the start of development the location of the Bombers changed each day; they would hide inside places like crates inside shops. Sometimes we ended up spending 3 full days just looking for them! (Laughs). We said that obviously that's not acceptable, so in the end we decided on having them in five fixed locations. Oh, the beaver race was sort of the same where the course would change every day! We hope you enjoy the many discoveries of the 3-day system and maybe think to yourself "This is different than yesterday!" or "The second day was way easier than the first".

2. Thank you very much for waiting, please enjoy this grand adventure to your heart's content!

SHINICHI IKEMATSU

- DUNGEON (SWAMP, WATER, ROCK), OTHER DESIGN

1. Because Link's actions are abundant with variety (re: Masks), it was a bit of a labour of love to make the most of all the skills in each area. I wanted to create a different impression separate from "Ocarina of Time" so I took extra effort to make sure areas were special in their unique ways.

2. From the producer side of things, I obviously think that this game is very interesting. The character's have a lot more depth, leading to deeper player immersion. This mixed with the ability to experience dramatic events results in a profound game. Also, I'm finding myself curious to talk to characters and visiting

I'm finding myself curious to talk to characters and visiting different places etc.

HAJIME NAKAMURA

- VARIOUS DUNGEON ARRANGEMENTS

1. The adjustment of the difficulty level. We didn't intend for this game to be too difficult. However, making the game too simple would be boring/easy so we took care to craft something in the middle.
2. If players persevere, they will get the result they deserve. It might be tough, but never giving up and overcoming the obstacles will surely lead to great things, right? I think this game is worth working hard at.

TOSHIYUKI OYAMA

- CHARACTER DESIGN (NPC)

1. I would receive assignments for character designs, and I would try making my own rough sketch and have it proofed, I was given quite a bit of freedom in this aspect. To this point, I had little difficulty. However, this was my first time working on the creation of a game, so I knew nothing about it all. I wasn't quite able to pay attention to the way characters' motions would appear in-game or how to make them look good. Despite this, thanks to the help of the people around me I was able to create the designs. When thinking about the characters during chats with individuals such as Mr. Aonuma, Mr. Takano, Mr. Koizumi, and Mr. Haruhana, interesting ideas started to pop up, and gradually the characters became clearer to me. It filled me with such excitement and ended up being enjoyable.
2. If you're tiring of the main quest, perhaps aiming to collect the masks would be a good detour. Try wearing various masks and talking to people, take your time and leisurely walk around in the

world of Majora's Mask. You might see the world in a different light.

HIROMASA SHITAKA
- SUPERVISOR OF ENVIRONMENTAL DESIGN
(TOWN, ROMANI RANCH AREA, SQUID AREA?)

1. Organizing all the various parts of the town while managing the size was difficult. We created a complicated area so players would feel uneasy and uncomfortable, like they are in a strange town in a foreign country, carrying the sense of uncertainty that comes with that sort of situation. However, "I don't understand it at all" and "I played for a whole day, but I still don't know what to do" among others were many of the opinions that we kept hearing, so we continued to adjust. Now I think getting lost is a positive part of the game.

2. In "Majora's Mask" there's a sense of mystery and strangeness that's missing in "Ocarina of Time". You absolutely must try experiencing the strangeness of this world once.

YOJI INAGAKI
- SOUND PROGRAMMING. SPECIAL EFFECTS
CREATION (EXCLUDING ENEMY RELATED
EFFECTS)

1. With "Majora's Mask" being a sequel, I figured that a lot of the programming and sound effects would be re-usable. However, by the end the total number of sound effects crossed over 2000! It was apparent that compared to "Ocarina of Time" the number of effects had doubled, with around 700 sounds being re-used. Pretty admirable to create so many sounds in such a short period of time if I do say so myself! There probably isn't another game with as many sound effects I wonder...

2. Since "Ocarina of Time" the surround sound system has

evolved, with things like Dolby Surround existing. This time we were able to refine the front and rear audio to sound smoother and be easier to hear and listen to. Most importantly, by listening through a personal amplifier the sound can fill rooms and give a bodily sensation. Basically, the N64 is being used to add a sense of realism to all the sound effects, not only that but it matches the sound of a store radio. Because of all this if you have a personal amplifier, please try connecting your N64 and listening over and over (to compared to stores?)

//This part of his quote kind of tripped me up, I'm not sure what he's saying exactly, but I think the gist is listen using dedicated tech provides the best experience//

YOSHIKI HARUHANA **- CHARACTER DESIGN SUPERVISOR**

1. Our schedule was tight, which made everything super tiresome. Looking after all the connections between Link and the other characters was troublesome, fun, but troublesome. Also, the mask designs were close to not being complete, which was also difficult. Basically, we tried simplifying Link, how did we do it? In Majora's Mask, my impression is that the ideas of individual parts were much lighter this time because we didn't need to play by the book [of a normal Zelda]. Logic is important in situations like these, and it was truly amazing seeing everyone's ideas synergise together to create the finished product.

2. Players, have you already reached the weekend? How'd you, do it? This was a labour of love and we're so happy and proud as a staff we were able to complete it. Oh also, what do you think of the mirror shield's design? Not bad, eh?

TAKUMI KAWAGOE

- MOVIE/CUTSCENES

1. There used to be a scene where the Great Fairy taught Link how to do a big rotating slash, but ultimately, we were unable to have it programmed into the game which was a little disappointing.
2. Please take notice of all the great performances by each of the characters.

MITSUHIRO HIKINO

- ENEMY, NPC SPECIAL EFFECTS (EFFECT SOUNDS)

1. The game's large scale required many sound effects, which had us fighting against both the capacity of the system and time itself! However, we focused on adding as many interesting sounds such as individual character's gasps, groans, etc. to express more emotion in all the characters.
2. There are so many stories packed into this 3-day cycle so no matter how many times you play the game I think it will still be very enjoyable.

KENTA USUI

- DUNGEON PLANNING ETC.

1. Regarding adjusting the difficulty, the theme is eternal. After the work on "Super Mario 64", I would have had to work tirelessly once again to design the documents for 3D dungeons. Because this process is tiring, I instead took the 3D mental image I had in my head and placed it into 2D space for the documents, afterwards the designers would then take them and replicate them back into 3D (so I ended up not writing up those instructions this time)
2. Please enjoy the joy of figuring things out on your own!

HIROMU TAKEMURA
- FIELD MAP DESIGN, MINI-GAME DESIGN.

1. Projects like these have many staff and as a result herding in all the personalities of the directors and the staff can become a problem. Sometimes one design idea can bring everyone together, but in Zelda's case the shared passion of the team harmonized to bring the best ideas forward. Because I felt like I was no match for the artist-types, I created the game with a strong sense of spatial awareness, which is one of the strengths of polygonal games. This being a (pseudo) first person game, I intended to explore this open space not as a god, but from a personal experience. A franchise like Zelda is extremely successful, and as a creator I'm blessed by the luxury of the production systems in place to allow me to succeed as an individual.

2. Because of "Majora's Mask" uniqueness from the rest of the Zelda series, we were able to inject more personality into the characters and add new systems never seen before. So, I think the way the game will be played will change quite drastically. Each person's playstyle or puzzle solving process will lead to different emotional responses from players depending on those things. There are so many things to discover, so please take your time while playing!

For any feedback or to just join the community, jump into our discord: <https://discord.gg/T8Gn62Jr> (<https://discord.gg/T8Gn62Jr>)

